Mensile - Anno IV - N. 30

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

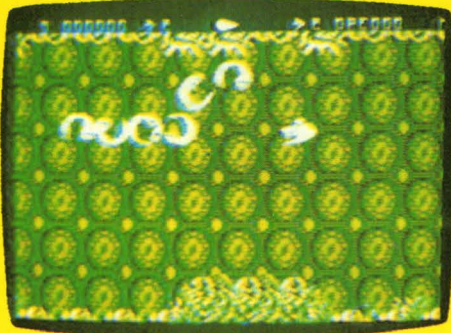
FAST LOADING "BITURBO"

1 JET SCOOTER
2 FIRE
3 CARS
4 HAUNTED HOUSE
5 ESPACE
6 BREAK IN
7 ONE MAN
8 HOSTILE
9 AREA
10 DEDALUS KILLER
11 M 40
12 ZAPPER
13 KAOS
14 TORA TORA
15 RIMBO
16 JELLY
17 RAIDER
18 GATEWAY
19 CATCH
20 PIRACY
21 ODINO
22 JUMP
23 SBUFF
24 SBARCO EROICO
25 EXPLOSION
26 GRAVEYARD
27 MINOTAUR
28 GNAM
29 GLADIATORS
30 DUNGEONS

ALIENI IN GARA

Abbiamo paura di aver fatto un po' di confusione leggendo le recensioni di questo numero e non ci ricordiamo più se sono gli alieni a correre o sono alcuni altri eroi sportivi che danno il meglio di sè nella corsa. Ma procediamo con ordine. Gli alieni sono i brillanti (e schifosi) protagonisti di Scorpius. Sono cattivi come al solito e pronti a distruggere il genere umano. La corsa è invece protagonista assoluta di *The Race against time* e una delle primattrici di Daley Thompson's Olympic Challenge.

HIT PARADE N. 30 - Periodico mensile - Gennaio 1989 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02-8467545
Printed in Italy dalla Aligraf - San Giuliano Milanese (Mi)

JET SCOOTER

Il pianeta Hursgar è il più grande giardino della costellazione di Andromeda, nel quale infatti esperti di ogni specie fanno crescere coltivando ogni genere di vegetali, da alberi da frutto a fiori profumatissimi. Purtroppo anche qui non si è riusciti a debellare completamente l'invasione degli insetti che danneggiano irrimediabilmente le colture. È stato quindi assunto da poco un sorvegliante che, munito di jet scooter, si impegni a sorvolare i giardini imperiali tenendoli sgombri da vermi, lumache, chicciole ed altri viscidi insetti. Ma non solo questi insetti invadono tutto, sono così insaziabili che tentano anche di assalire il nostro uomo che dovrà farcela ad ogni costo per guadagnarsi lo stipendio e la sopravvienza. Ricorda anche di raccogliere le letterine che troverai sul tuo cammino, perché ti permetteranno di aumentare la tua potenza di fuoco.

0/61

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FIRE

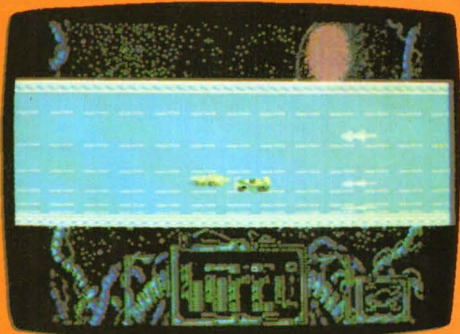
Il potente incantesimo che da secoli aveva segregato le forze oscure del male e le teneva imprigionate nel limbo maledetto si è purtroppo spezzato e tutte le creature maligne, ormai libere, hanno invaso il nostro mondo rendendolo inospitale per gli esseri mortali. Ma fortunatamente vive ancora l'erede di coloro che avevano creato questo incantesimo: il dragone alato. Guidalo nella terra di Nessuno tra massi aguzzi alla ricerca di questi esseri maligni che dovrai distruggere: cavalieri del tempo, fuochi fatui, macchine da guerra, lancia sassi per cercare di ristabilire l'ordine perduto. Ma ricorda: piú ti addentri all'interno della loro terra e maggiori saranno le loro difese e le tue possibilità di sopravvivere sempre piú limitate. Fortunatamente dalla tua parte avrai una fede incontrollabile nelle tue possenti capacità di offesa e la convinzione che tutto è nelle tue mani.

61/101

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

CARS

Anche nel 2050 ipotizza questo gioco si correranno i rally automobilistici. La stagione sarà composta da 25 corse e il pilota che riuscirà ad ottenere il punteggio più elevato otterrà il massimo titolo di campione. Inoltre ogni singola vittoria farà guadagnare ambiti premi in denaro, che potrà essere molto utile per acquistare una nuova vettura o degli optional per aumentarne le capacità di resistenza o velocità. Durante la corsa tieni sempre sotto controllo la situazione degli scudi protettivi per non rischiare di venire eliminato in un piccolo scontro. Attento anche alla velocità di gara, perché un sistema automatico di controllo magnetico metterà fuori uso i tuoi motori se rimarrai intrappolato per la non-osservanza delle norme di gara.

101/138

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

HUNTED HAUSE

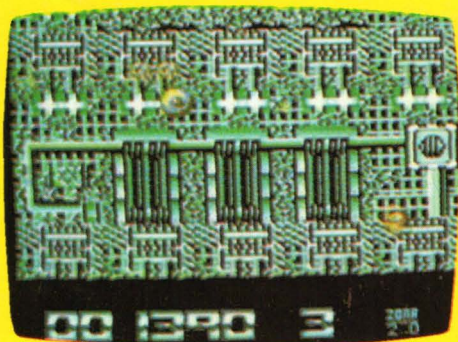
Dopo che dei perfidi vampiri hanno ucciso tutta la tua famiglia, hai deciso di vendicarti ereggendoti paladino dell'umanità trovando i piú terribili mostri che infestano i castelli della Transilvania. Armati quindi di buona pazienza e di tanto coraggio parti alla ricerca di alcuni mostri dei quali hai trovato fortunatamente delle miniature. Dovrai camminare per pianure e valli fino ad arrivare ad un castello, entrato evita accuratamente fantasmi, spiriti e zombi sparando, dopo aver trovato la pistola, o facendo delle magie e cerca la statua che rappresenta il padrone di casa. Per poterla colpire e distruggere dovrai però aver prima recuperato l'ascia. Terminato il tuo compito in un castello, dovrai riprendere il tuo viaggio per eliminare tutti i mostri.

138/178

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

1	tastiera/joystick
2	comandi
3	record
4	inizio gioco

ESPACE

Le spie infiltratesi abilmente nella base aliena di Alpha Centauri hanno riportato al comando interstellare la piantina della super-potenza dalla quale possono essere dedotti i punti chiave da distruggere per arrivare al cuore strategico dell'arma segreta nemica. Ma tutto questo sarebbe inutile se non fosse venuta pronta la navetta sonda Espace, che guidata da un bravo pilota, è l'unico mezzo in grado di introdursi, eludendo i sistemi difensivi alieni, all'interno del pianeta artificiale e raggiungere il nucleo centrale da distruggere. Tu dovrai guidare Espace in una missione suicida all'interno della base, distruggendo uno ad uno ii sistemi di sicurezza che impediscono la tua avanzata, per giungere finalmente al bersaglio finale. Buona fortuna e che la forza sia con te.

178/248

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO/FUOCO	inizio gioco
F1	1 giocatore
F3	2 giocatore
F5	demo
F7	ritorno al menù
M	mostra mappa e password

BREAK IN

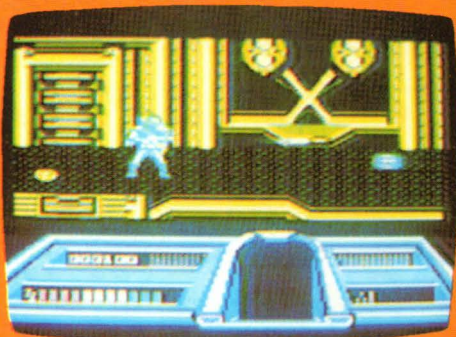
Siete finalmente all'interno della vostra navetta pressurizzata e l'unico modo possibile per ottenere il migliore punteggio nella prova di prontezza di riflessi sarà quella di far rimbalzare, muovendovi da destra a sinistra, una sfera di tungsteno contro i mattoncini di vetrocemento che costituiscono le barriere da eliminare. Questa è una delle prove a cui i giovani aspiranti astronauti devono sottoporsi per essere ammessi al corso vero e proprio. Superato un primo schema la prova viene riproposta piú difficile e veloce e non molti saranno quelli che riusciranno ad arrivare ai livelli successivi. Ricordate che se vi troverete in una situazione di stallo potrete decidere di far ripartire le palline.

218/239

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	reset palla
F7	effetti sonori

ONE MAN

Siamo nell'anno 59.15, le guerre fisiche non esistono più, ci sono solo guerre mentali. Il governo è nelle mani delle mega corporazioni a loro volta controllate da un organo supremo, che ha il potere di inserire i demoni delle tenebre nei sogni dei loro nemici. I vari organi supremi sono in lotta tra di loro per ottenere la supremazia assoluta e nel frattempo 4 importanti scienziati hanno scoperto il modo di combattere i demoni dei sogni. Ma purtroppo tre di loro sono stati scoperti e stanno subendo le torture del demone più terribile. Entra nei loro sogni, due sono in edifici separati mentre il terzo è all'interno di un serpente planetoide e cerca di distruggere il mostro a sei occhi al quale potrai accedere da un buco nero solo dopo aver strappato le immagini psichiche dei tuoi amici ai semi-demoni, ogni due globi azzurri un pezzo dell'immagine appare sul quadro. I globi verdi forniscono energia alla navetta, che ti permette di spostarti da un sogno all'altro, i globi rossi sono carte accesso alle casseforti nelle quali sono contenute le dosi di sonno profondo, necessarie per rimanere un guerriero del sogno, mentre i globi grigi sono carte accesso agli ascensori. Se riuscirai ad entrare nel regno del mostro a sei occhi potrai uscirne solo uccidendolo.

239/278

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

X	sinistra
C	destra
;	su
/	giù
RETURN	fuoco

HOSTILE

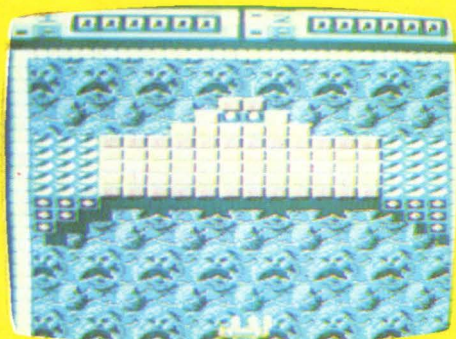
Un comando di israeliani si è infiltrato, durante un bombardamento, in uno dei campi profughi palestinesi ed ha rapito, approfittando della confusione, alcuni uomini, che sono stati poi portati in una base militare nel deserto. Dopo che finalmente delle spie hanno fatto trapelare il nome della località dove si pensa che questi uomini siano imprigionati, il tenente El Hazar si è offerto volontario per andare a liberarli. Armato di una potente mitragliatrice, dopo aver superato le ostilità del territorio, sole, sabbia, vento, il nostro eroe è finalmente giunto alle prime propaggini dell'accampamento sperando di non essere scoperto. Purtroppo l'allarme era già stato diramato e da ogni parte appriranno uomini e mezzi che tenteranno di ucciderlo. El Hazar dovrà rispondere al conflitto ininterrottamente cercando sia di eliminare i suoi avversari, ma soprattutto di schivare i loro colpi avanzando temerario fino alla riscossa finale.

278/314

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

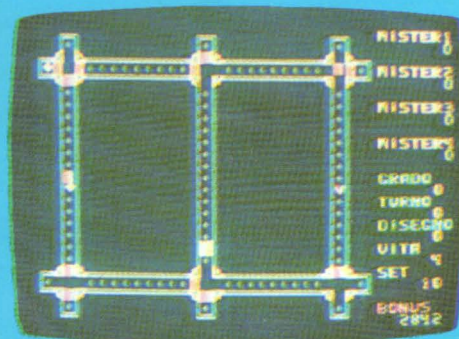
FUOCO	inizio gioco

AREA

Sei stato rinchiuso nella prigione di Psyonis perché accusato dai ministri della Confederazione di voler sovvertire il governo centrale e di infiammare le masse alla rivolta. Ma il tuo desiderio di fuggire e di riguardagnare la libertà è più forte di qualsiasi prigione. Raggiunto il computer centrale dopo aver sopraffatto le guardie al controllo della navetta teletrasportatrice dovrai distruggere le barriere mentali delle numerose celle della prigione per riuscire a ritornare nel mondo dei liberi e continuare la tua missione. Ma anche qui il denaro è necessario per comprare gli otpional necessari al potenziamento della tua navetta e a permetterti di fuggire più facilmente. Oltre a ciò saranno utili prontezza di riflessi e abilità di gioco che potrai ottenere solo con molta pazienza e allenamento.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

DEDALUS KILLER

Lo schema di un circuito elettrico è quello che si presenta ai vostri occhi appena la videata iniziale appare sul vostro schermo. Herbie, l'elettrone, è rimasto intrappolato nei tubi elettrici e per poter guadagnare il traguardo verso l'uscita dovrà percorrere i cavi elettrici liberandoli delle "cose" che si trovano al loro interno. Ma la corrente elettrica è piú forte di lui ed ogni tanto degli impulsi partono dai nodi di collegamento inseguendolo. Herbie dovrà abilmente nascondersi al di là degli interruttori azionandoli ad hoc per sfuggire ai suoi nemici, che potrà anche colpire con delle controscariche. Il tragitto del circuito nonè facile da percorrere, ma se Herbie riuscirà a sgomberare tutti i cavi di uno schema potrà pasare a quello successivo e guadagnarsi piano piano la libertà.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
F7	pausa no
F5	pausa sì
F3	record

M 40

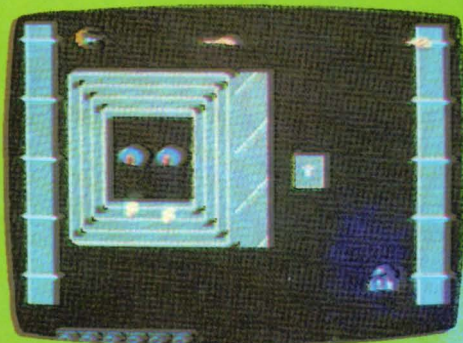
Una flotta di alieni si è insediata nel settore M 40 ed è fortemente intenzionata ad impossessarsi di tutte le unità energetiche qui dislocate. Per impedire la paralisi delle unità confederate a causa della mancanza di rifornimenti è stato deciso di inviare sul posto un bravissimo pilota ce con il suo potente velivolo possa tenere pulito l'universo. Colpisci le ondate di alieni e distruggi tutto quanto si muove. Perderai energia colpendo gli esseri alieni o le loro bombe o anche solo scagliando bombe. Vinci energia raccogliendo i serbatoi di carburante, perchè quando tutta l'energia sarà finita perderai una vita, ma ricorda che potrai ottenere delle vite extra raccogliendo i bersagli speciali. Stai attento al contatore i bersagli speciali. Stai attento al contatore perchè se raggiungerai lo 0 avrai finito la tua lotta.

363/390

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
F3	pausa sì/no

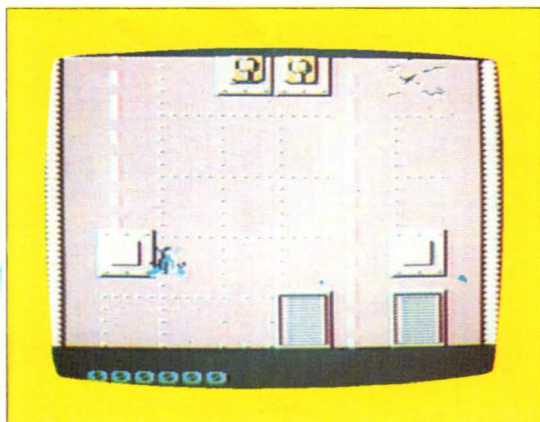
ZAPPER

Anche nel futuro si presuppone esistano i ladri e di conseguenza proprio a questo hapensato l'ideatore di questo gioco. Un individuo molto mattacchione ed imprevedibile, se così si può definire, siè introdotto nello spazioporto della mega metropoli di Savellus e dopo essersi intrufolato con uno stratagemma a bordo di una nave interplanetaria s ene è appropriato. Ma ora comincia il bello, non essendo in possesso dei codici di identificazione per lasciare lo spazioporto il nostro furfante decide di abbattere i sistemi difensivi per guadagnare l'uscita e la libertà. Ma tutto ciò sarà molto difficile, i congegni attivatisi dopo le prime avvisaglie del furto sono molto numerosi e solo con particolare perizia e prontezza di riflessi potrai superarli.

390/417

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
FUOCO	inizio gioco

KAOS

Approfittando del caos che regnava nella galassia di Vega al termine delle guerre interplanetarie, un dittatore di malvagie intenzioni si era imposto alla popolazione belesiana obbligando le truppe dell'armata statale a conquistare quanti piú pianeti fosse possibile. Ma fortunatamente le truppe delle squadre di sorveglianza interplanetarie sono riuscite in breve tempo a riorganizzare le loro fila e hanno deciso di volare con piccoli nuclei di caccia alla volta del pianeta XS7, per distruggere i sistemi difensivi terrestri e aerei del dittatore cercando di raggiungere il nucleo centrale direzionale.
Tu guidi uno di questi velivoli e dovrai fare molto attenzione agli attacchi che giungeranno da ogni parte se vorrai avere una qualche possibilità di portare a termine il compito affidatoti.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa on/off
Q	fine della pausa

TORA TORA

Siamo nel bel mezzo della seconda guerra mondiale e i piloti giapponesi al grido di Tora Tora affollano l'aria cercando di abbattere le nostre difese aeronautiche e di attaccare le nostre forze terrestri. Per sferrare un poderoso contrattacco alle forze giapponesi e ristabilire l'equilibrio in favore della forza alleate si è levato in volo dalla portaerei americana Virginia il razzo dei cieli: il capitano Fintstone con l'ambizioso compito di sgomberare in un primo tentativo i cieli, per raggiungere le navi appoggio nemiche, affondare le cacciatorpediniere e le corazzate. Pur se la bravura del nostro capitano è illimitata il suo progetto sembra pazzesco, ma il suo velivolo potrà rifornirsi in volo di armi e carburante per portare a termine quante più missioni gli sarà possibile.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori

OGNI MESE

IN EDICOLA

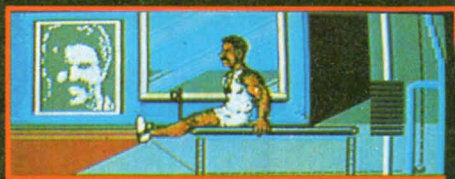
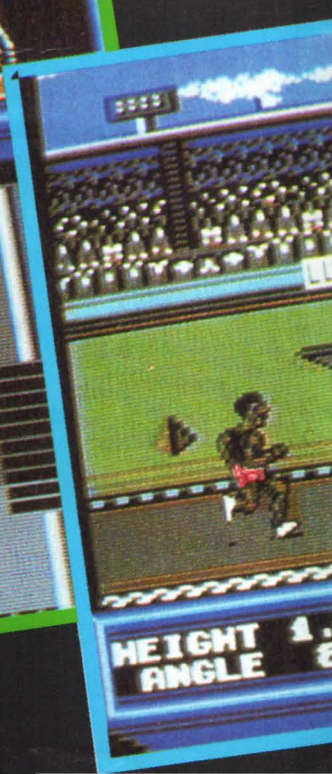
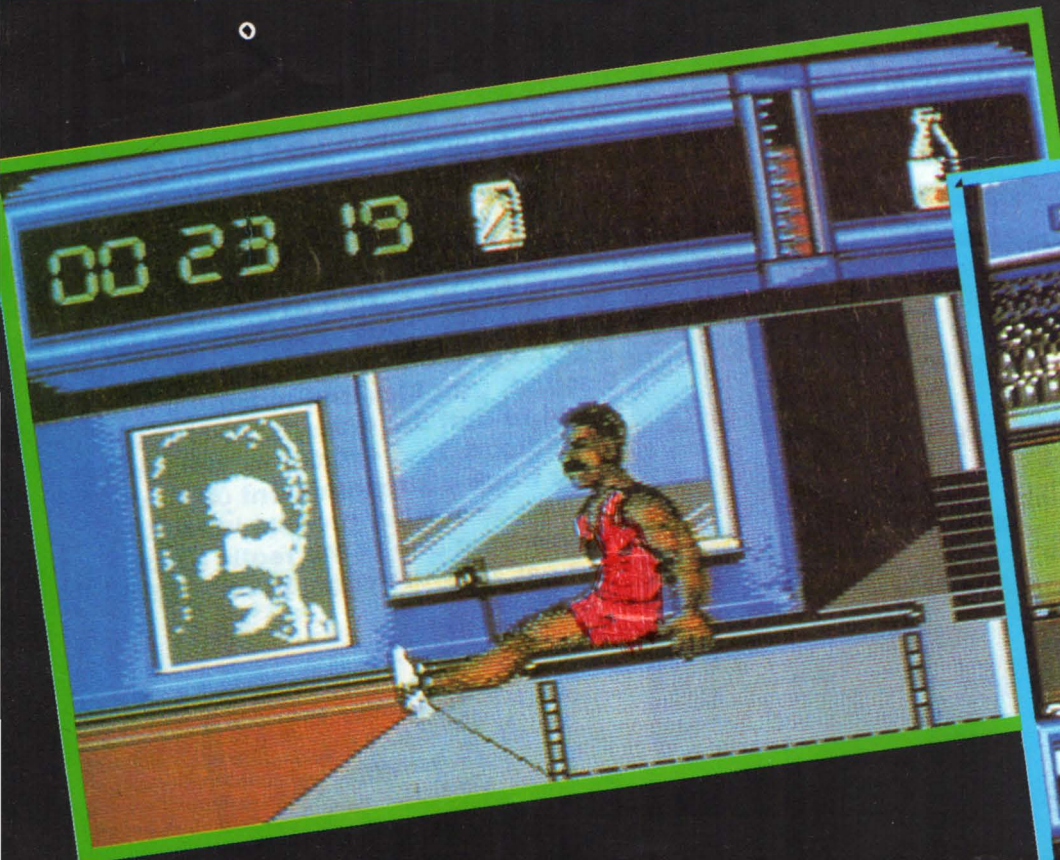
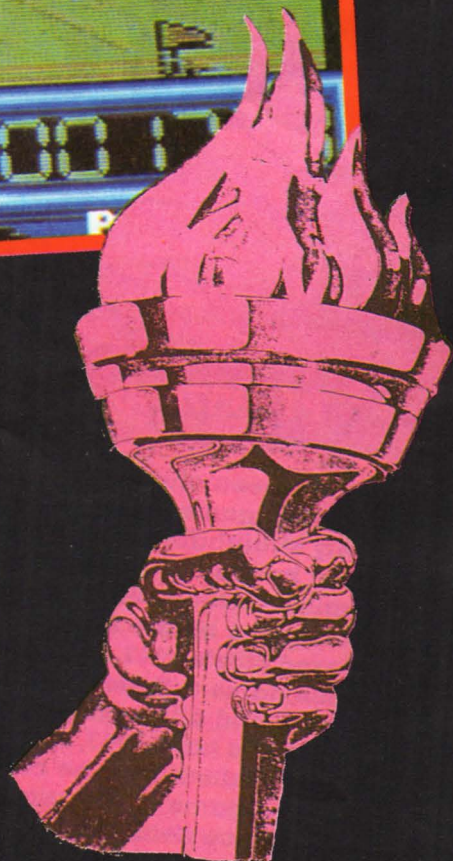
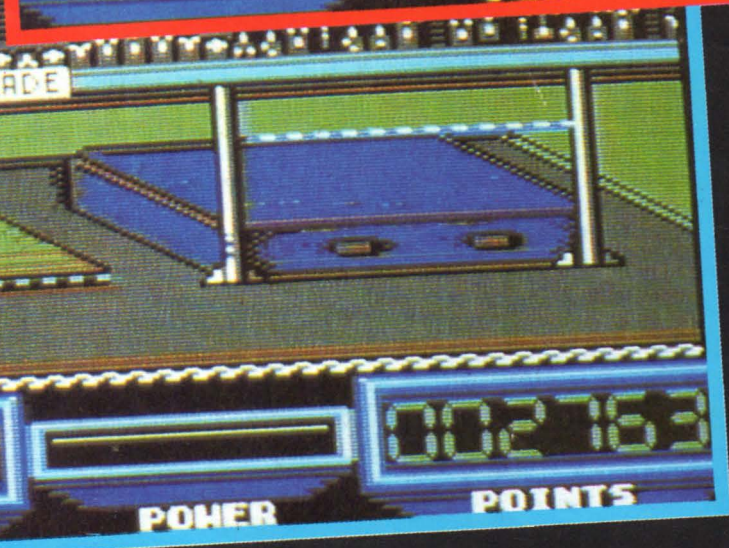
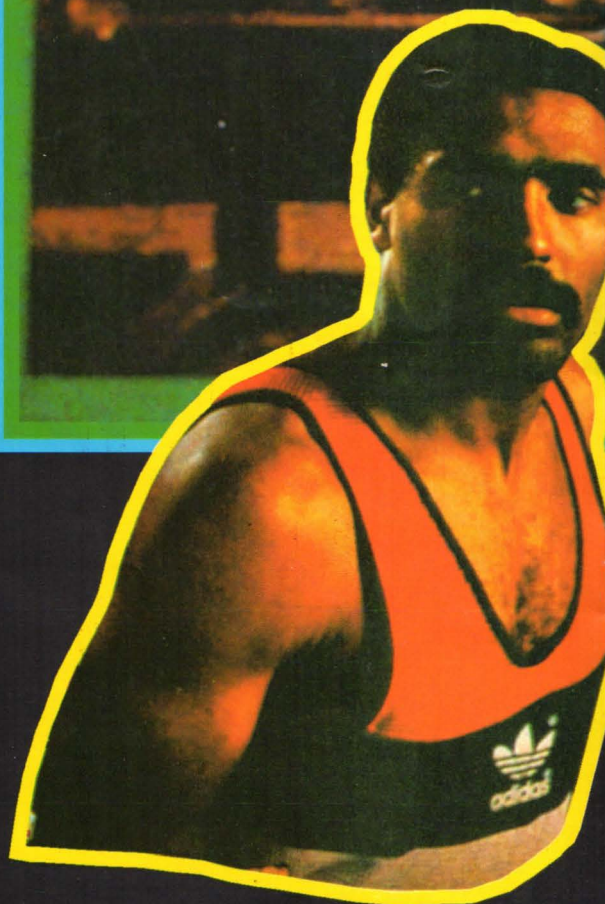
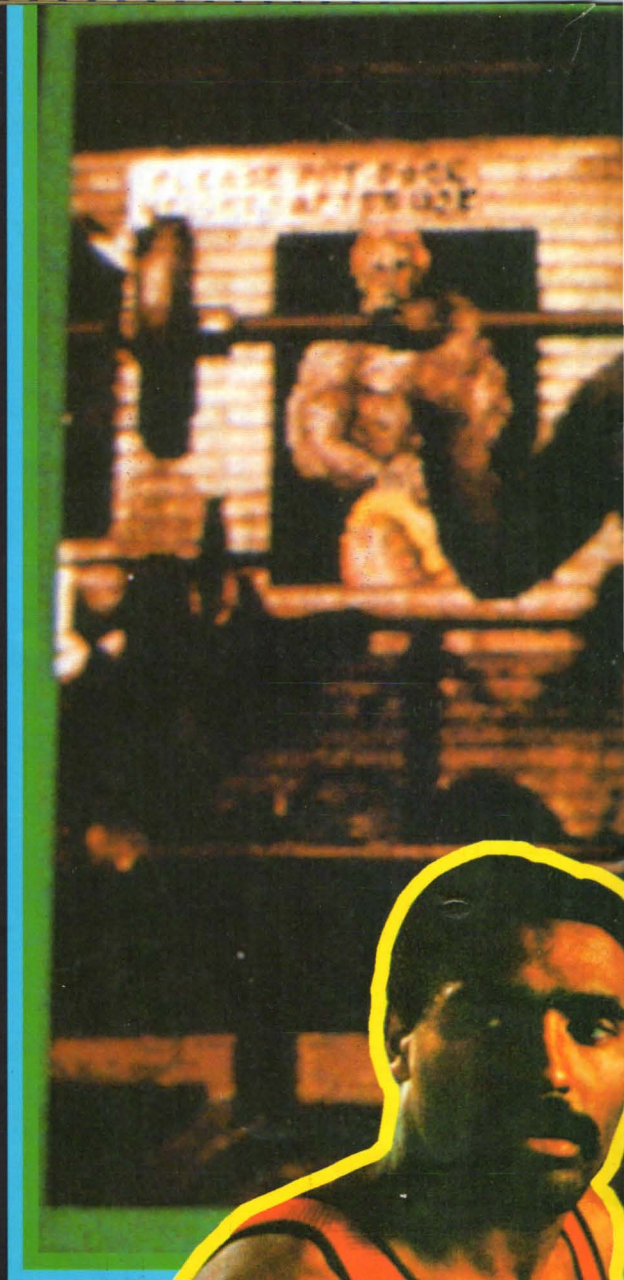
DALEY THO
CHALL

Mentre la maggior parte di giochi sportivi per il computer si allontana dal vecchio buon joystick per approdare a metodi di controllo meno faticosi come il mouse, **Daley Thompson's Olympic Challenge** combina il faticoso vecchio movimento con una presentazione estremamente aggiornata e sofisticata. Il terzo gioco della serie Daley, è una versione addensata di **Decathlon** che ci porta a provare le dieci prestazioni sportive preferite di Daley.

Lo stile dei package della Ocean è sempre attraente (soprattutto grazie al lavoro artistico di Bob Wakelin) e quest'ultimo non è certo una eccezione. Ti viene consegnato in una grossa scatola che contiene il gioco, una cassetta audio, un grosso manifesto pieno di illustrazioni su Daley e sul decathlon e, naturalmente, le istruzioni. La straordinaria somiglianza con l'originale del ritratto di Daley che appare nello schermo di caricamento ti dà un'idea dei dettagli dei grafici che verranno presentati più tardi.

Prima di entrare nello stadio, hai la possibilità di guadagnarti alcune bottiglie di Lucozade. (Perché Lucozade? Perché Daley appare nella loro pubblicità, ecco il motivo! E anche la Adidas, la ditta di scarpe sportive, ha il suo spazio). Nella ginnastica trovi tre esercizi che vengono controllati da sessioni di pura manipolazione del joystick. Più lo muovi, più rapidamente si riempiono le bottiglie di Lucozade. Degli sprite grossi, ricchi di colori e ben dettagliati e de-

DALEY
THOMPSON'S
OLYMPIC
CHALLENGE
ENERGY
00 23 13
HEIGHT
ANGLE

LUCOZADE
LAPS TIME
0 00:06:00
POWER
POINTS
ocean
ANGLE 24°
LENGTH 00.0M
POWER
POWER
POINTS

gli effetti sonori proprio nuovi ravvivono quello che avrebbe potuto essere un passaggio esclusivamente mondano.
In seguito devi scegliere il paio di scarpe che ritieni più adatte fra tutta la linea di modelli presentati dalla Adidos. Poiché sono tutti allineati in ordine esatto, ti basta far scorrere una volta tutta la lista prima di ogni prova. Se fai una scelta sbagliata puoi ottenere dei risultati estremamente tristi, riuscendo addirittura a correre i 100 metri in cinque secondi più del necessario. Ed è qui che puoi scegliere di berti una delle tue bottiglie di Lucozade che ti dia una spinta supplementare visti i tuoi deboli risultati.
E infine arrivi sulla pista. La prima prova, i 100 metri di corsa, è una spinta diritta in avanti fino alla linea del traguardo. Anche se sembra un po' brillo, Daley è disegnato e animato molto bene. Se non fai un pasticcio troppo grosso, ti ritrovi a dover scegliere il paio di scarpe successivo, per il salto in lungo.
Molto simile alla corsa, anche questo richiede una azione piuttosto frenetica con il joystick con una pressione ben sincronizzata del tasto di fuoco per spingerti in avanti e in alto sulla pedana. Lo shot putt viene giocato come il salto in lungo, con la sola differenza che Daley fa una rotazione e il lancio invece di correre e saltare.
Il salto in alto è molto simile alla stessa prova di **Summer Games II**. La solita visione laterale mostra l'atleta che prende velocità avvicinandosi alla sbarra. Premi il tasto per posizionarti bene prima del salto e per regolare il tuo angolo mentre passi sopra alla sbarra.
Una prova che fa da vero forzatore del joystick sono i 400 metri. La buona parte di minuto che passi a dimenare la leva difficilmente ti lascia in buona forma per le fatiche che devono ancora venire (un po' di tempo per una sorsata di Lucozade se ce ne fosse un po').
A differenza delle altre prove, il disco ha un metodo di controllo stranamente complicato. Come sempre, devi utilizzare il joystick per regolare la velocità, quindi premere il tasto di fuoco per cominciare il movimento rotatorio. Lascia il tasto per regolare l'angolo e quindi fai nuovamente fuoco per lanciare il disco. Forse suona semplice ma riuscire ad eseguire tutto in un paio di secondi è ben lungi dall'esserlo!
Il giavvellotto è un'altra prova di dimenamento e lancio, leggermente variata rispetto al resto

per il suo misuratore di angolo più lento che è legato a tempi diversi. Dopo questo c'è il salto con l'asta, seguito dall'ultimo sforzo: i 1500 metri. Chi è ormai esperto di manipolazione del joystick si ricorderà del metodo utilizzato in **Activision's Decathlon** che ti permette di rimanere la maggior parte del tempo in posizione quasi intermedia.

E così in **D.T. Olympic Challenge** c'è poco di nuovo per quanto riguarda il gioco. Quello che ha di particolare sono alcuni grafici molto, molto simpatici, una presentazione eccellente, un suono proprio decente e una tremenda quantità di lavoro pesante da svolgere per l'atleta seduto sulla seggiola. Non avendo più provato da un po' di tempo un gioco di puro "track and field" mi sono divertito in ogni momento. Mentre l'ultimo, **Decathlon di Daley Thompson, the Olympic Challenge**, non fa nessuna nuova breccia, lo vedo distruggere, nei prossimi mesi, una gran quantità di joystick sovraeccitati. Vai a comprarti questo **D.T. Challenge**, non te ne pentirai. Conferma il brillante livello della Ocean di giochi programmati in modo eccellente e giocabilissimi. Molto raccomandato.

Gli shoot'em up hanno fatto una lunga strada dai giorni di **Space Invaders**. Non capita più di controllare una base laser a un solo colpo di fronte a singoli schermi di alieni stilizzati che lasciano cadere le loro bombe. Ora abbiamo forze insuperabili e armate pesantemente che attraversano un numero imprecisato di livelli di terreno in movimento in parallasse occupato da una moltitudine di alieni, intelligenti e molto grossi, che seminano morte in quasi tutte le direzioni. Abbiamo avuto una gran quantità di coin-op, di conversioni complete e di cloni, ma pochi, se non addirittura nessuno, giochi di budget di questo tipo. E certamente nessuno di questa qualità.

Scorpius è un shoot'em up progressivo a movimento orizzontale semplice, al quale non manca niente, nel quale si possono ben vedere i modelli di **Nemesis/Salamander/R-Type**. E questo per dire che è abbastanza simile a questi coin-op classici. Ci sono quattro lunghi livelli nei quali devi combattere contro orde di spregevoli tipi di alieni che devi colpire o evitare. Tutti gli alieni sono molto ben disegnati e animati e compensano gli sfondi relativamente semplici.

La sfida può essere raccolta da uno o due giocatori; nel modo a due giocatori, sullo schermo appaiono tutti e due i personaggi, proprio come in **Side Arms** o **Salamander**. Quando giochi da solo e la situazione diventa un po' troppo calda, puoi sempre chiamare un orbitale a darti una mano.

La pressione del tasto Commodore lo porta sullo schermo mentre una pressione successiva spedisce l'orbitale a sparar colpi per tutto lo schermo, facendo fuoco e lanciando bombe quando lo fai tu.

Le armi supplementari ti appaiono sotto forma di lettere che galleggiano sullo schermo e che puoi colpire per farle cambiare e diventare l'arma che vuoi avere a disposizione quando prendi la lettera. Se, per esempio, prendi una S aumenti la tua velocità di movimento, ma se la colpisci una volta si trasforma in R per far fuoco rapidamente e, colpita di nuovo diventa una D per lanciare verso il basso le bombe incendiarie.

Man mano che il tuo arsenale aumenta, cambiando le lettere che ti appaiono, permettendoti così di raccogliere più pallottole, due tipi di scudi, un'arma a raggi di luce (ombre di R-Type), missili che vengono lanciati in alto sullo schermo e molte altre ancora.

SCO

Alla fine di ogni livello c'è un alieno veramente cattivo del quale devi sbarazzarti prima di passare al livello successivo. Purtroppo queste creature non sono grosse e interessanti come avrebbero potuto essere, con qualcosa di

più di un piccolo e semplice alieno lanciabombe da distruggere. In conclusione, **Scorpius** vale bene il suo costo. Il gioco è però a volte un po' ripetitivo pur rimanendo sufficientemente coinvolgente da mantenerti sul filo del rasoio.

THE RACE AGAINST TIME

Sorprendentemente *Race against Time* non è un gioco di solo movimento del joystick. È in realtà proprio un test di abilità mentale e cartografica, un'avventura arcade ambientate in cinque continenti, nella quale Omar Khalifa, il leggendario corridore sudanese (e in effetti, che gambe!) deve correre dal suo piccolo villaggio, accendere il fuoco olimpico e innalzare le bandiere Change The World.

E tutto questo correre ti fa fare tutto il giro del mondo, e poiché anche Omar non pensava di poter camminare sulle acque, devi trovare gli aeroporti. Quando raggiungi la sala delle partenze, trovi una cartina sulla quale scegliere la tua prossima destinazione, e non preoccuparti di dover optare per la zona smoking o quella non-smoking, la tua torcia olimpica ti costringe ad andare nella prima!

Ci sono tuttavia altri problemi, quando prendi velocità con la tua fiamma, per esempio. L'acqua, sotto qualsiasi forma trasforma la tua torcia brillante in un petardo scoppiettante, per cui devi rimanere sempre asciutto, e non è facile perché puoi trovare fiumi da attraversare o getti d'acqua da evitare, per non parlare delle docce improvvise.

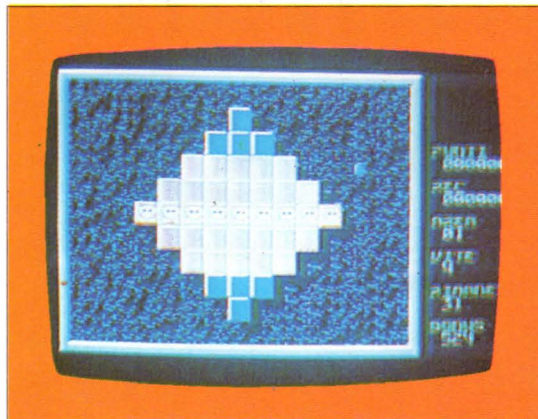
Come sempre nelle avventure arcade, gli aiuti sono a portata di mano, sotto forma di oggetti inverosimili disseminati nelle varie città del mondo. Puoi, per esempio, chiudere una fontana con una chiave, ma mentre la fontana è a Roma, la chiave si trova in Asia, e spero che tu non sia partito da casa dimenticando il passaporto!

E devi anche muoverti piuttosto velocemente perché la fama non aspetta nessuno, e hai solo cinque minuti per completare la tua ricerca. Cinque minuti! D'accordo, non proprio, perché puoi raccogliere delle clessidre che ti fanno guadagnare alcuni secondi supplementari, indispensabili per la tua sopravvivenza e decisamente necessari!

Non è certo il programma più difficile che hai visto e sicuramente neanche il più originale, ma è un divertimento sicuro girovagare per

il mondo seguendo 80 itinerari diversi. E se hai la pazienza di aspettare c'è anche una versione spettrale della canzone Games Without Frontiers di Peter Gabriel, che accompagna il modo demo.

Potrei proprio dire che è un gioco che può darti del filo da torcere, ma qualche strano scherzo sembra un po' fuori luogo. Per i bambini africani che muoiono di fame, la diarrea non è uno scherzo.

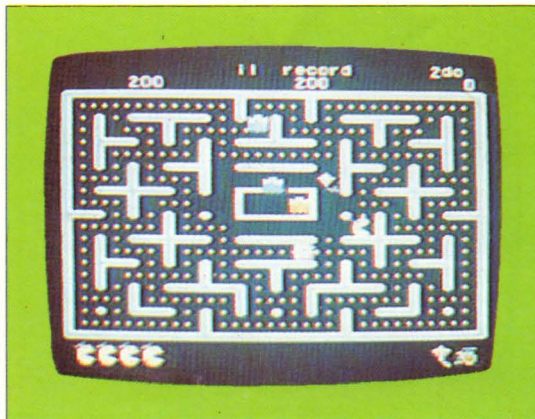
RIMBO

Ecco una simpatia e notevolmente modificata versione del vecchio gioco dei mattoncini, ma la novità è che questa volta la pallina non dovrà essere spinta da una paletta, ma è dotata di movimento proprio e può essere direzionata a propria discrezione. Ogni blocco ha un diverso significato in base al colore: alcuni scompaiono al primo colpo, altri sono dei veri duri, devono essere colpiti piú volte, altri sono mortali se toccati, mentre alcuni richiedono di essere colpiti dalla pallina del loro stesso colore. Ma ricordate per poter passare al livello successivo dovrete prima riuscire ad eliminare tutti i quadratini dello schema precedente.

464/ 480

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	pausa

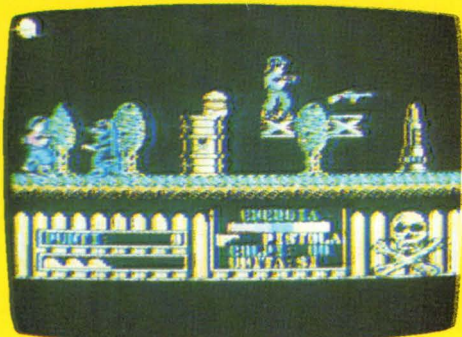
JELLY

Il labirinto con i fantasmi che inseguono il mangiapillole energetiche è il primo gioco che tutti i nostri affezionati lettori avranno provato per primo all'inizio del loro approccio ai video-games. Ma anche se è stato il primo, nessuno lo ha dimenticato, anche se magari non ne possiede piú una copia per poterci giocare. Ecco che per ovviare a questa vostra carenza e necessità vi proponiamo "Jelly". Il mangiapillole colorate alla ricerca delle super-pods che gli consentiranno di fare man bassa dei fantasmi che lo inseguono e dovrà anche tentare di acchiappare i bonus che casualmente appariranno sullo schermo. Attenzione però a non farvi prendere dai vostri tenaci inseguitori o la vostra vita di "mangione" avrà breve durata.

0/57

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1	livello gioco
F3	numero giocatori
F5	joystick/tastiera
F7	modo gioco

RAIDER

Da qualche tempo l'agente speciale Armstrong soffre di disturbi psichici, forse dovuti alla sua professione che porta i suoi nervi a dover sopportare delle situazioni di stress emotivo molto forti: egli è infatti membro di una squadra speciale di polizia che si occupa di ripulire le strade dai piccoli e grossi malviventi. È stato quindi deciso dal medico del comando di sottoporlo a delle sedute ipnotiche nelle quali possa liberare il suo ego. Parlando in modo sconnesso Armostrong vivrà delle situazioni immaginarie dove sarà alle prese con gangster di ogni genere, dovrà afferrare armi e proiettili rubandoli ai suoi avversari e sopravvivere cibandosi di sandwich trovati un po' ovunque. Riuscirà anche in questo caso a terminare la sua missione?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO/FUOCO inizio gioco/pausa
RETURN ricomincia

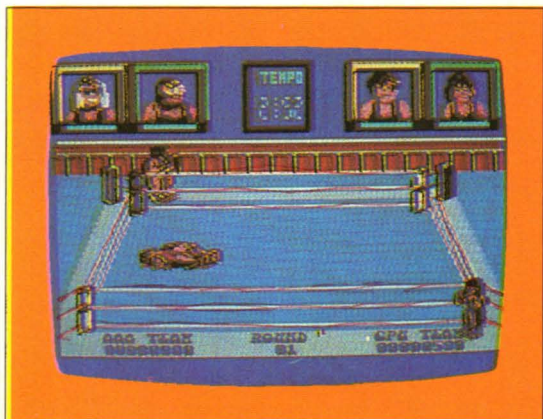
GATEAWAY

Nel lontano regno di Gateaway viveva una bellissima principessa che possedeva enormi poteri magici. L'amata fanciulla usava questi quoi poteri straordinari per permettere al suo popolo di trascorrere una vita felice e prosperosa. Ma come sempre il suo perfido vicino, un demoniaco mago, era estremamente geloso delle sue capacità magiche,, e per scoprire il segreto dei suoi poteri, decise di travestirsi da menestrello per introdursi all'interno del palazzo per rapirla. Tu sei un misterioso cavaliere alato che si è assunto il compito di ritrovare la fanciulla e ridarle la libertà. Ma per raggiungerla dovrai prima combattere le difese create dalla principessa stessa, distruggendo le creature mostruore che ella ha creato. Dovrai superare 5 regioni, dopodiché potrai arrivare allo scontro finale con il perfido mago. Ricorda di recuperare le pillole energetiche, di evitare i muri e di sparare a tutto quanto si muove.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1 inizio gioco
F3 musica/effetti sonori
F5 pausa
F7 fine gioco

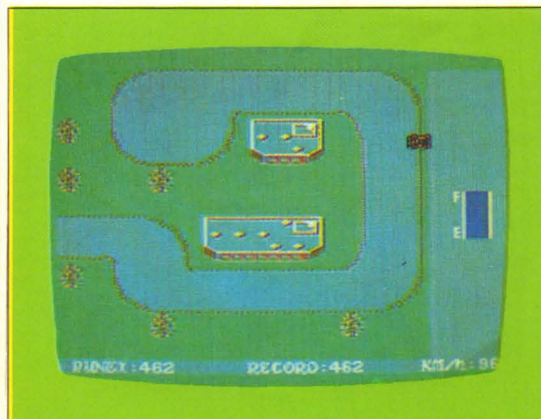
CATCH

Il wrestling, il culturismo, il catch una volta erano sport riservati solo alle categorie maschili e di conseguenza nelle palestre si vedevano solo omacci con muscoli prosperosi molto evidenti. Ma da quando il culto del "body-building" ha infiammato anche il gentil sesso, le palestre si sono riempite di magnifiche fanciulle che per tenersi in forma smagliante, aumentare la potenza e la dimensione dei propri muscoli utilizzano le macchine da ginnastica. Ecco quindi che anche nella lotta sono entrate a far parte alcune categorie femminili e in questo gioco si affronteranno proprio due squadre composte da donne. Dopo aver deciso se giocare da solo contro il computer o contro un tuo amico, scegli le due concorrenti a te più gradite e comincia lo scontro.

142/177

TASTI

JOYSTICK PORTA 1/2

1/2 inizio gioco

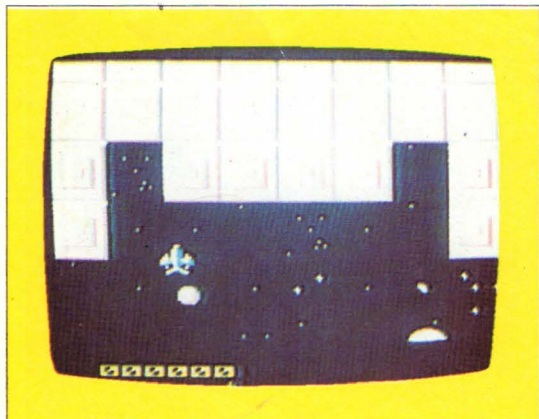
PIRACY

Una corsa a tappe dello stato del Missouri è quando ti troverai a dover superare una volta che il videogame gira sul tuo CBM 64. Nonostante la difficile guida di una potente vettura dovrai, assieme ad altri concorrenti tuoi avversari; presentarti al controllo del posto di sorveglianza di ogni spezzone della gara, pur senza essere obbligato a seguire strettamente il percorso consigliato, per poter essere abilitato a proseguire nella competizione. Tutto il percorso sarà sorvegliato da pattuglie della polizia stradale che ti fermeranno, facendoti perdere tempo prezioso, se constateranno delle irregolarità nella tua guida. Ma soprattutto dovrai tenere sotto controllo il livello del carburante, poiché le pompe di benzina non saranno molte, pur se sufficienti ad un abile pilota, e rimanere a secco comporterà obbligatoriamente il ritirarsi dalla gara.

177/212

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

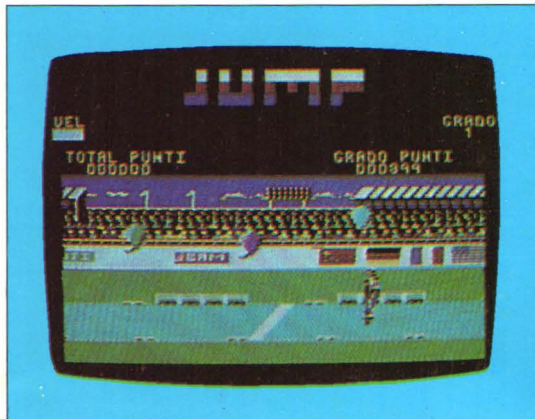
ODINO

Sembra che ormai tutto sia perduto sul lontano pianeta Deimos, i rutiliani sono riusciti a raggiungere la base interplanetaria dove sono custoditi i codici di accesso e di difesa. Nulla può essere fatto per arrestarli. Ma uno scienziato della super-confederazione pensò all'arma Proton, una nuova navetta sperimentale che, governata autonomamente, libera quindi da legami con computr, potrebbe essere in grado di infiltrarsi nella rete difensiva nemica, combattere i loro incrociatori e caccia, distruggere le loro basi missilistiche e ribaltare la situazione. Ma per la navetta così speciale è necessario anche un pilota di notevoli abilità. Odino è stato il prescelto e tu lo aiuterai nella sua difficile missione, per riportare la pace e la tranquillità su Deimos, ma anche per salvare tutta l'umanità da un disastro enorme.

212/232

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

STOP pausa sì/no
FUOCO inizio gioco

JUMP

I ragazzi di Maple Town sono soliti organizzare in continuazione delle gare per trascorrere il tempo piacevolmente esercitandosi fisicamente e mentalmente. Hanno quindi provato ogni genere di gioco conosciuto e sono sempre alla ricerca di nuove sensazioni e di nuovi giochi. Ecco che Bobby ha pensato di sfruttare i palloncini, prendendo spunto dal classico gioco delle pentole da rompere per trovare un premio. Utilizzando un bastone rimbalzante il concorrente dovrà percorrere nel più breve tempo possibile un percorso stabilito cercndo di far scoppiare dei palloncini, i quali permetteranno di allungare il tempo a propria disposizione. Sembra facile, ma provate a rimbalzare ritmicamente cercando anche di colpire abbastanza forte un pallone sospeso, provate a vedere che sarà necessaria molta abilità e coordinazione.

232/256

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SBUFF

Anche i fantasmi hanno diritto a qualche ora di svago per le stanze del castello e questo gioco vuole proprio smitizzare la convinzione che questi esseri giocherelloni siano così fastidiosi per l'uomo. Il protagonista della nostra storia è un simpatico fantasmino che,non possedendo arti, deve spingere a suoni di soffi una bolla di sapone da una stanza all'altra, ma facendo ben attenzione ai numerosi pericoli: fiamme, spuntoni, che possono far scoppiare il suo gioco. Dovrà evitare anche di colpire le pareti o il suo divertimento scoppierà. Aiutalo a superare le molte difficoltà, tenendo presente che con l'avanzare delle stanze i pericoli saranno maggiori, e vedrai che alla fine avrai un bel premio.

256/291

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	livello gioco
nel gioco	
F1	inizio gioco
F3	musica/effetti
F7	fine gioco

SBARCO EROICO

La costellazione del "video games", per quanto riguarda la fantasia e l'abilità, è composta da vere e proprie stelle, ma la loro bellezza è continuamente insidiata da altre sempre più affascinanti. "Sbarco eroico", per stare al paragone, andrebbe collocato nella "via lattea"! Non spicca per sofisticati accorgimenti o particolari effetti grafici ma è un war game che permette di svagarsi senza troppo impegnare la testa con ragionamenti. D'altronde, in guerra, quando l'obiettivo è distruggere il nemico, il povero soldato semplice deve solo sparare senza pensarci troppo! Veniamo al gioco: il giocatore si trova a bordo di un piccolo canotto e remando a più non posso deve raggiungere la riva evitando di farsi aggredire dagli squali!

Una volta sbarcato si trova a combattere con decine di soldati n emici (sono anche appostati in piccoli bunker!!) armato di un semplice fucile automatico. Ovviamente è possibile percorrere in lungo ed in largo tutta la superficie di gioco, anzi è consigliabile girare molto al fine di trovare nuove armi più potenti (utilizzabili solo dopo aver scoperto le "stelle lampeggianti") per combattere con maggior successo.

L'obiettivo è naturalmente distruggere il più alto numero di soldati nemici.

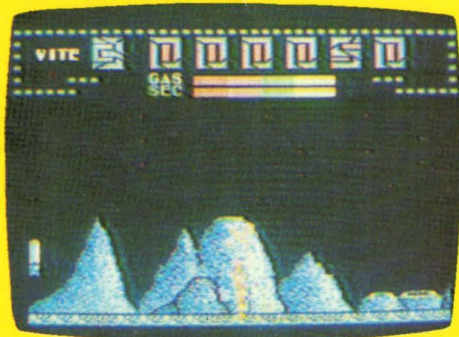
Buona fortuna soldato!

291/323

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio partita
RUN/STOP	nuova partita

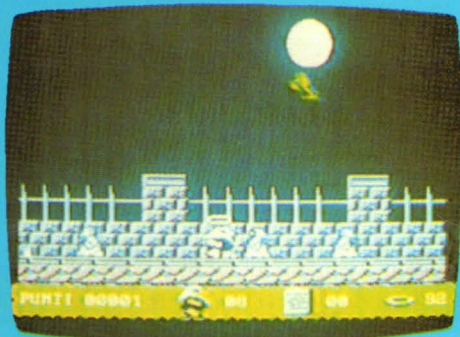
EXPLOSION

Alcuni pianeti della 9ª Galassia sono in difficoltà perché alcune forme di vita aliena, in alcuni casi persino invisibili, si sono insediate sulla superficie o al di sotto della crosta terrestre appropriandosi anche dei pezzi necesari al funzionamento dei generatori di sopravvivenza. Tu appartieni ad una delle squadre inviate per risistemare la delicata situazione e ripristinare l'equilibrio originario. Munisciti innanzitutto di jet-pac, per meglio muoverti sulla superficie e infilati nei buchi dove raccogli i 4 oggetti necessari per la costruzione del generatore. Potrai usare le teleporte per spostarti più agevolmente da un posto ad un altro, ma ricordati di tenere d'occhio il tuo indicatore di carburante, che potrai però rigenerare raccogliendo le pastiglie energetiche. Cerca l'apertura nel terreno e buona fortuna.

323/

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO inizio gioco

GRAVEYARD

La vita era abbastanza tranquilla in paradiso fino a quando Mephisto non decise di rubare le pietre dei 10 comandamenti per manomettere a suo piacimento. Il paradiso andò in subbuglio anche perché si scoprì che il corno dell'arcangelo Bernardo era sparito. Bernardo decise di andare all'inferno e ritrovare il suo corno e i comandamenti. Il tuo viaggio comincia nel purgatorio: attraverso un cimitero dove ti scontrerai con fantasmi, zombi e scheletri. Quando finamente giungerai all'inferno ti scontrerai con Mephisto: la tua via sarà sbarrata da lupi giganti e serpenti. Ma non disperare hai un'ama segreta con te, la tua aureola. Colpisci i tuoi nemici e si trasformeranno in angeli e torneranno in paradiso.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

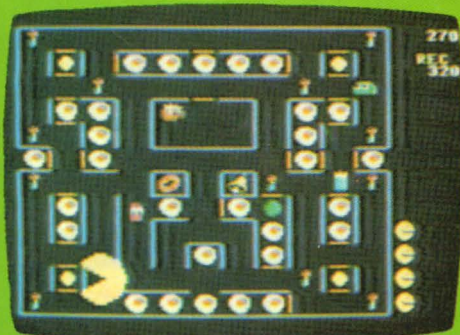
MINOTAUR

Ercole era il figlio di Zeus, capo di tutti gli dei, e di Alcmene, una mortale. Era perciò fortemente odiato dalla dea Era, legittima consorte di Zeus. Fin da quando Ercole era un infante ella minacciò alla sua vita, ma il giovane era abbastanza forte per difendersi. Con l'avanzare degli anni l'olio di Era aumentò fino a costringere Ercole ad uccidere inconsapevolmente il suo stesso figlio. Non appena Ercole ritornò in sè fu pieno di rimorsi e pronto a fare qualsiasi cosa per espiare la sua colpa. Per questo Zeus decise di mandarlo da Tristeo, re di Argo, per far sì che Ercole portasse a termire qualsiasi missione che questi gli ordinasse. Aiuta Ercole nel suo difficile compito, affinchè possa essere in grado di placare i suoi rimorsi nella fatica e nella sofferenza, ma osserva che gli dei gli manderanno ogni genere di cose che potranno essergli utili e lo faciliteranno nelle sue imprese. Fai attenzione ai ragni che cercheranno invece di ostacolare nel suo lavoro.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F7	pausa
F1	musica/effetti sonori

GNAM

Tutti gli appassionati video-giochisti conoscono senza dubbio il gioco dei mangiapillole rinchiuso in un labirinto inseguito dai fantasmi. Già di per sè questo gioco era divertente e inusuale, molto diverso dai classici giochi "spara-spara". Ma è stata creata una visione leggermente modificata: il piccolo "affamato" dovrà sempre aggirarsi per un tracciato divorando tutto quanto troverà sul suo cammino, cercando anche di afferrare i bonus che appaiono sotto la cella rilascia-fantasmi, ma oltre a poter raccogliere le super pillole per trasformarsi da cacciato in cacciatore, il nostro amico potrà raccogliere due pozioni magiche, che lo renderanno gigante ed immune, per un certo periodo di tempo dall'attacco dei suoi inseguitori. Provate quindi anche questa versione e anche voi ne rimarrete entusiasti.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1	livello
F3	numero giocatori
F5	tastiera/joystick
F7	inizio gioco

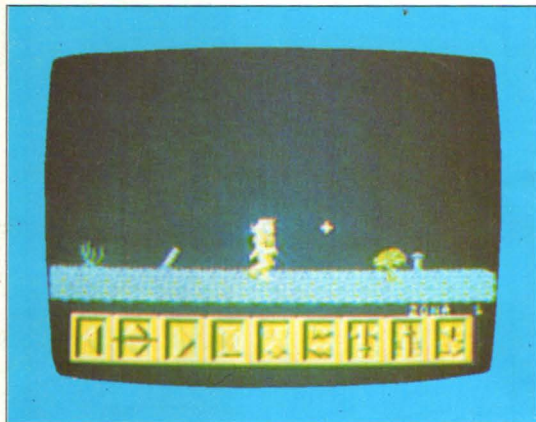
GLADIATORS

Quanti di Voi hanno sentito parlare di Rollerball, il famosissimo gioco che i censori del futuro avevano creato per diventare le folle quando tutti i giochi del nostro tempo avevano perso la capacità di attrarre le masse? Questo video-gioco segue la stessa ipotesi in un altro campo: le corse automobilistiche. I piloti gareggiano a bordo di autovetture dotate di un ampissima potenza di fuoco e oltre a tentare di superare gli avversari per raggiungere il traguardo nella posizione più ambita possono anche eliminare i propri protagonisti. Ma ricordati di raccogliere i bidoncini di carburante o le riserve di proiettili che ti saranno necessari per continuare la tua competizione o verrai tagliato fuori e soprattutto sii molto abile nell'agganciare l'arma speciale che un aereo ti porterà in volo e diventerai invincibile.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

DUNGEONS

La trama di questo gioco è basata sull'antico tema della vendetta. Il protagonista è infatti un eroe mitologico che deve distruggre il covo del maledetto assassino responsabile della morte di suo padre. Avete solo poche vite a disposizione e potrete contare solo sulla vostra arguzia per vincere la paura e usare le armi a vostra disposizione. Inizierete con la vostra possente spada, ma se riuscirete ad avanzare nella vostra impresa troverte archi e frecce. Il posto in cui vi avventurerete sarà pieno di trappole e dovrete stare sempre all'erta per non essere eliminato dai vostri avversari. Usate le icone sulbasso dello schermo per muovere il vostro eroe e tentate di raggiungere il prezioso cristallo, fonte della malefica potenza del vostro nemico, che dovrà essere assolutamente distrutto. Fate continuamente attenzione, perché proseguire nel vostro cammino non sarà veramente semplice, ma la vendetta che covate nel vostro cuore saprà darvi la forza per giungere alla fine.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

R definire tasti